



PROGRAMA (Modalidad Remota 2021)	
1. Nombre de la asignatura:	Emprendimiento basado en diseño (AUD7I014 Electivo Mención Industrial y Servicios)
2. Nombre de la sección:	Sección 1 Modalidad Remota (A)
3. Profesor:	Profesor Adjunto Félix Maldonado de la Fuente
4. Ayudante:	
5. Nombre de la actividad curricular en inglés:	<i>Design based entrepreneurship</i>
6. Unidad Académica:	Escuela de Pregrado / Carrera de Diseño
7. Horas de trabajo de estudiante:	8,1 (Modalidad Remota)
7.1 Horas directas (en aula):	3 (Cátedra: miércoles de 15:00 a 18:15 horas)
7.2 Horas indirectas (autónomas):	5,1
8. Tipo de créditos:	Sistema de Créditos Transferibles
9. Número de créditos SCT – Chile:	3

10. Propósito general del curso

*Entregar al estudiante métodos y herramientas, que le permitan abordar iniciativas de emprendimiento específicas de la profesión, como el establecimiento de pequeñas y medianas industrias, agencias de diseño y el ejercicio libre de la profesión como consultor. El curso motiva una visión crítica original sobre los nuevos desafíos del diseño industrial, para aumentar el **emprendimiento basado en diseño** de productos, servicios y sistemas; resultados de ciencia, tecnología y diseño complejo. Y presenta los aspectos relativos al marco legal, propiedad intelectual e industrial, emisión de documentos, contratos, estimación de costos y honorarios, inicio de actividades y gestión de emprendimientos de diseño.*



11. Resultados de Aprendizaje

- Distingue e identifica la diversidad de contextos organizacionales, tal como industrias, empresas y consultoría, donde aplica el emprendimiento basado en diseño.
- Planifica y programa un proyecto de emprendimiento basado en ciencia, ingeniería y diseño complejo.
- Compara y categoriza métodos, técnicas y herramientas que permitan desarrollar un enfoque experimental de nuevos patrones de producción, con enfoque de ciclo de vida y diseño para la sostenibilidad.
- Propone y fomenta el emprendimiento basado en diseño de productos, servicios y sistemas, resultado de ciencia, ingeniería y diseño complejo.
- Compone una visión crítica y ética original sobre los nuevos desafíos del diseño industrial y de servicios.

12. Saberes / contenidos:

1. **Organizaciones y emprendimiento de diseño**
 - a. El emprendedor, el intra-emprendedor y el *spin-off* institucional.
 - b. Actores en el ecosistema de la consultoría de diseño.
 - c. Modelos económicos emergentes: creativa, bio-economía y circular.
 - d. Organizaciones y Procesos de innovación abierta y cerrada.
2. **Gestión y evaluación de proyectos de emprendimiento**
 - a. Desarrollo del perfil de proyectos.
 - b. Modelo de negocios.
 - c. Estudio de factibilidad técnico-económico.
3. **Técnicas y herramientas para el emprendimiento**
 - a. Ecología industrial.
 - b. Pensamiento de Ciclo de Vida.
 - c. Diseño para la sostenibilidad.
 - d. Vigilancia, prospectiva e inteligencia tecnológica.
4. **Modelo de negocios para emprendimiento basado en diseño**
 - a. Modelo de consultoría de gestión de diseño.
 - b. Práctica de la asistencia técnica.
 - c. La pequeña y mediana industria (PYMI).
5. **Nuevos escenarios para el diseño industrial y de servicios**
 - a. Escenarios emergentes para el diseño industrial y de servicios.
 - b. La experiencia del cliente, las emociones y la *interface*.
 - c. Las habilidades directivas desde el escenario y el contexto.



13. Metodología:

Estrategia de Aprendizaje basado en proyectos / Aprendizaje Basado en Investigación

- 1. Clases expositivas teórico - prácticas incentivando la participación e interacción profesor - alumno, despertando en el estudiante su espíritu de análisis y de crítica, fomentando el trabajo colaborativo.**
- 2. Guías de ejercicios y material de apoyo a la docencia.**
- 3. Utilización de la plataforma U-cursos para la administración del curso y comunicación con los alumnos.**

Se ha determinado trabajar con la estrategia del aprendizaje colaborativo combinada con desarrollo de propuestas individuales. A lo largo del desarrollo del curso, se aplican técnicas didácticas como:

- Presentación y uso de situaciones y/o casos
- trabajo colaborativo y
- ejercicios de debate en aula.

Para cumplir con los objetivos trazados, los estudiantes deben cumplir con las actividades siguientes:

- búsqueda, análisis y síntesis de información,
- tareas individuales,
- discusiones grupales.

Durante la ejecución del curso se utilizará una metodología centrada en el estudiante, combinando clases expositivas con análisis de situaciones y/o casos, los cuales están referidos al ámbito profesional del diseño y con un enfoque en procesos y estrategias de visualización de servicios, productos, y sistemas; realizando actividades clase a clase y de complejidad creciente, en base al itinerario de aprendizaje seguido en el curso.

14. Recursos:

No aplica.

15. Gestión de materiales:

No aplica.

Ejercicio	Material (si es definido por docentes)	Tratamiento de residuos/reciclaje

16. Requerimiento de otros espacios de la Facultad:

No aplica.

Fecha	Duración	Lugar



17. Evaluación:

El curso contempla evaluaciones formativas y dos evaluaciones sumativas, las que se componen de dos certámenes con una ponderación de 50% cada uno y que contribuyen al promedio semestral final.

Para cada certamen se publicará al inicio del semestre las rúbricas de evaluación individual correspondientes.

18. Requisitos de aprobación:

La escala de calificaciones está compuesta de notas de 1,0 (uno) a 7,0 (siete), con un decimal cuando corresponda.

- La calificación mínima de aprobación de la asignatura es 4,0 (cuatro)
- La asistencia mínima a clases se realiza de acuerdo al reglamento vigente.

19. Palabras Clave:

Emprendimiento, ciencia, ingeniería, diseño.

20. Bibliografía Obligatoria (no más de 5 textos)

- Hernández y Rodríguez, Sergio. "Teoría, Proceso, Áreas Funcionales y Estrategias para la competitividad". Ed. Mc Graw-Hill. México. 2008.
- Sapag, Nassir y Sapag, Reinaldo. "Preparación y Evaluación de proyectos". Editorial Mc Graw-Hill. 2008.
- Sapag, Nassir. "Proyectos de inversión, formulación y evaluación". Prentice Hall - Pearson. 2011.

21. Bibliografía Complementaria:

- Manual de creatividad en la empresa.

IMPORTANTE

1) Sobre la asistencia a clases:

La asistencia mínima a las actividades curriculares queda definida en el Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de enero de 2016), Artículo 21 y las disposiciones permanentes y temporales que la Dirección de Pregrado de la Facultad y la Jefatura de Carrera de Diseño, determine para cada semestre en particular.

2) Sobre evaluaciones:

Artículo N° 22 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de enero de 2016), se establece:

"El rendimiento académico de los estudiantes será calificado en la escala de notas 1,0 a 7,0 expresado hasta con un decimal. La nota mínima de aprobación de cada asignatura o actividad curricular será cuatro (4,0)".